

LE DESIGN FICTION POUR DEBATTRE DES FUTURS

Deux courants, en apparence contradictoires, modèlent les pratiques contemporaines de l'innovation.

Le premier, pour emprunter le titre d'un ouvrage récent de Michel Lallement, est « l'âge du faire ». Il témoigne de la valorisation de la logique du bricoleur, élevée au rang de modèle pour l'économie. C'est l'esprit des « *maker spaces* » (Fab Lab, Hacker Lab, etc.) ou encore du « *design thinking* », qui emprunte au design sa vision du monde et ses outils pour définir des méthodes de créations de nouveaux produits et services. Si les acteurs privés tendent à valoriser de nouveau l'esprit du « faire », les services publics ne sont pas en reste. Ainsi, de nombreuses initiatives de « Lab » sont portées par les structures locales, nationales ou interétatiques, et des agences dirigent les services publics vers ces outils (La 27^e Région en France, l'UK Policy Lab au Royaume-Uni, etc.¹). Cette approche vise avant tout à promouvoir des démarches de conception et de maquettage (des représentations 3D simplifiées aux prototypes) afin de tester, améliorer et accélérer la mise en œuvre de solutions bénéfiques pour les clients et les usagers.

Cette vision de l'innovation présente néanmoins quelques inconvénients : le maquettage répond souvent à des problématiques locales, pour des « cibles » très précises, sur des temps très courts. Elle relève du temps du projet : les rythmes sont effrénés et encouragent la consommation renouvelée, à la différence du temps des infrastructures, plus long et aux implications souvent plus complexes pour les acteurs concernés. La question est de savoir s'il est possible d'évaluer le bénéfice d'une idée uniquement à l'aune de son impact immédiat sur un nombre restreint et prédéfini d'individus. Et, au-delà, comment envisager des directions alternatives à l'avenir d'un secteur d'activité, sans se contenter de ce que certains appellent les « visions du futur prépackagées », celles que promeuvent les grandes agences de conseil ou les acteurs économiques dominants.

Un second courant d'idées et de pratiques s'est donc emparé de cette problématique en prenant à bras le corps la question des imaginaires : le

1. Voir, pour une liste plus complète, le site <http://publicsector-map.designforeurope.eu/fr>

design fiction. L'objectif ? Développer des représentations concrètes qui interrogent les choix passés et présents, en mobilisant différents types de supports, telles les œuvres de science-fiction, la publicité ou les créations culturelles au sens large. Le design fiction, à l'inverse de l'âge du faire – immédiat –, met donc l'accent sur le temps long, la projection et questionne en priorité le bien-fondé des orientations prises par les acteurs publics et privés. Pour autant, il ne renie pas le « faire » : il vise à maquetter le futur de manière concrète – et éviter ainsi l'incrédulité qui accompagne le plus souvent la vision d'un avenir trop différent de celui que nous attendons – et vraisemblable (*via* un journal, un objet qui semble fonctionnel, un comédien qui joue une scène future au présent).

Concrètement, le design fiction consiste à nous projeter dans plusieurs visions du futur, en vue de créer un débat sur les différents choix représentés. Dans certains cas, ce débat est une fin en soi ; dans d'autres, il est un point de départ pour concevoir de nouveaux objets ou services. L'originalité du design fiction, au regard des démarches prospectives¹, est qu'il repose sur une matérialisation de ces visions « à la façon » des œuvres de fictions réalistes. Il s'agit ainsi de brouiller volontairement la frontière entre le réel et l'imaginaire, le temps d'une intervention. Le participant est ainsi amené à réagir selon ses préférences face à une hypothèse, et non au regard de la probabilité qu'elle se réalise réellement.

UNE VARIÉTÉ D'APPROCHES ET DE PRATIQUES

Le design fiction n'est pas une pratique stabilisée, et encore moins normée ou bornée par des règles ; au contraire, il recouvre un ensemble d'approches diverses. Mais toutes ces approches visent à instaurer le débat, grâce à des objets et des formes concrètes, volontairement provocatrices, afin d'éviter le consensus et les visions trop évidentes. Elles mettent également en avant un questionnement sur le préférable et, quand elles sont poussées au bout de leur logique, sur ce que recouvre l'idée même d'innovation – avec

¹. Dont la méthode des scénarios qui présente de nombreux points communs (notamment, raconter des histoires et décrire l'avenir afin d'explorer les impacts d'événements possibles).

ses zones d'ombre (destruction créatrice, gestion de l'obsolescence, monétisation de la donnée personnelle, etc.).

En revanche, elles varient quant aux fins et aux moyens de susciter le débat, en fonction de leurs filiations théoriques et pratiques.

La première forme de design fiction – et peut-être la plus importante, car c'est par elle qu'il est arrivé sur le devant de la scène il y a une dizaine d'années – est la démarche du design critique. Les britanniques Fiona Raby et Anthony Dunne proposent ainsi une série d'objets volontairement interpellant pour présenter un regard dystopique, c'est-à-dire sombre et problématique, sur certains choix de société. En 2010, le projet *Foragers*¹, par exemple, interroge la possibilité de vivre dans un monde surpeuplé où les ressources naturelles et énergétiques ne sont plus disponibles. Pour trouver leurs ressources, les habitants disposent d'équipements qui leur permettent de capter les éléments naturels (fruits, eau, énergie du vent) et de produire quotidiennement ce dont ils ont besoin. Pour rendre cette fiction concrète, de véritables objets ont été créés et mis en scène et une série de prises de vues commentées. Les enjeux inhérents à la privatisation des moyens de production des ressources énergétiques sont ainsi traduits dans un environnement familier, de ce fait plus facile à considérer comme plausibles.

Une deuxième forme de design fiction est l'artivisme, qui regroupe des interventions artistiques volontairement provocantes bousculant les individus, dans un premier temps de manière masquée. C'est le cas, par exemple, lorsque, en 2004, l'un des Américains du duo des *Yes Men* parvient sur la BBC à se faire passer pour un représentant de Down Chemical, l'entreprise américaine suspectée d'être responsable en 1984 de l'explosion de l'usine de produits chimique de Bhopal, en Inde. Il a le temps de lire un communiqué présentant les excuses de l'entreprise, reconnaissant ses torts et prévoyant un dédommagement aux victimes et leurs familles², avant d'être démasqué. Les représentants de l'entreprise ont dû publiquement

1. <https://wewastetime.com/tag/dunne-and-raby/>

2. www.youtube.com/watch?v=LiWlvBro9eI

exprimer leur désaccord et accepter de rouvrir un débat sur les risques industriels inhérents aux produits potentiellement dangereux.

Enfin, une troisième forme concerne l'exploitation des imaginaires de la science-fiction. La proximité entre science-fiction et innovation est avérée, notamment parce que les acteurs de chaque univers s'inspirent réciproquement – de Nokia qui copie le concept de téléphone portable de *Star Trek* à Disney qui collabore avec General Electric pour imaginer la maison des années 2000 dans ses premiers parcs d'attractions. Si le pouvoir de prédiction de la science-fiction peut sembler parfois stupéfiant – ce qui s'observe toujours *a posteriori* ! –, c'est en raison de sa capacité à créer des hypothèses crédibles, en s'autorisant à explorer des sources d'énergies très variables¹ ou en explorant les possibles qu'offre un événement en apparence mineur. Ainsi, dans son roman *Ravage*, René Barjavel imagine les conséquences de 10 minutes de blackout électrique. Les films catastrophes – de la trilogie des *Mad Max* initialement inspirée de la crise du pétrole des années 1970 à des blockbusters apocalyptiques tels que *Le Jour d'après* – ont un impact sur le public et sur sa perception de l'avenir et des enjeux environnementaux². L'idée est de tirer parti de ces imaginaires de la culture populaire pour tester de nouveaux scénarios en transposant au présent les hypothèses décalées issues de ces œuvres. Au-delà des films et des romans, les revues d'anticipation, les publicités, mais aussi les brevets et les inventions qui n'ont pas nécessairement trouvé de marché constituent des sources particulièrement fascinantes à exploiter.

UNE ARCHÉOLOGIE DES IDÉES

L'exploration des imaginaires du passé et des inventions parfois oubliées s'avère une ressource féconde pour interroger de nouveau des technologies ou des usages en quelque sorte perdus. Le bénéfice de cette archéologie des idées est triple.

1. http://environment.yale.edu/leiserowitz/climatechange/TDAT_assets/LeiserowitzTDAT2.pdf

2. Voir, par exemple, les inventaires de sources d'énergie compilés par des communautés de fans, tels que : www.reddit.com/r/scifi/comments/3682lx/list_of_power_generation_sources_in_science/

Ce travail sur les ressources du passé offre d'abord la possibilité de revaloriser des inventions dans un nouveau contexte. Il peut ensuite constituer une forme de contre-point pour interroger les évidences actuelles. Ce qui semble aller de soi devient plus facilement questionnable lorsque des alternatives réalistes sont montrées. Enfin, il aide à questionner les piliers d'une organisation ou d'un collectif, en observant la façon dont, à travers le temps, des sortes de lignées d'actifs – c'est-à-dire des ressources et des compétences, des inventions et des savoir-faire – se sont succédé. Une fois mises en évidence, ces lignées montrent comment se sont transformées certaines problématiques. Au-delà de ces séquences, se distinguent des lignées fortes – ce qui semble durable et constitue des piliers difficilement questionnables – et des lignées faibles, voire mortes, qui sont autant de pistes à interroger et à revaloriser dans l'avenir. Cette notion de lignée est bien entendu une métaphore, car les inventions ne se propagent pas à la manière de virus ou ne mutent pas telles des espèces vivantes. Comme le montre d'ailleurs l'anthropologie des techniques, les innovations se transforment au gré de l'usage, en fonction de leur réception dont les déterminismes sont plus souvent sociaux et identitaires que fonctionnels ou techniques ; elles sont loin de suivre une courbe d'évolution vers une complexité ou une efficacité croissante, précisément parce que ces notions même de complexité ou d'efficacité sont sujettes à variation.

Travailler sur les imaginaires d'une organisation ou d'une société permet de prendre la mesure du temps long de la transformation des techniques – les ruptures sont en réalité plus souvent des effets d'accélération de transformations engagées de longue date – et permet aussi de prendre du recul sur les urgences qui semblent s'imposer.

On touche ici finalement aux deux fondements du design fiction : porter un regard neuf sur les problématiques actuelles en se projetant dans des futurs plausibles ; et s'appuyer sur une lecture curieuse des lignées du passé pour envisager des directions non pas nouvelles – car déjà éprouvées par le passé – mais proposant une configuration inédite au regard du contexte contemporain.

Cœuvrer dans ce sens, c'est en définitive être capable d'imaginer un avenir et de concevoir les moyens concrets pour l'atteindre, selon des routes particulières. Pour reprendre les termes de l'anthropologue et spécialiste des mouvements de globalisation Arjun Appadurai, c'est la « capacité à aspirer » des cultures. L'imaginaire devient dès lors un capital décisif que le design fiction permet d'investir et de partager au sein de cette culture du faire qui caractérise notre présent. C'est ce que propose aussi certaines initiatives cousines, telle celle présentée dans cet ouvrage...

Olivier Wathelet et Nicolas Minvielle
du collectif Making Tomorrow

POUR EN SAVOIR PLUS

Nicolas Minvielle, Olivier Wathelet & Anthony Masson, *Jouer avec les futurs*, Pearson, 2016.

Voir une série de douze posts sur le design fiction parus en 2017 sur le blog Usbek &

Rica : <https://usbeketrica.com/auteur/nicolasminvielle-olivierwathelet>

Le « design fiction club » réunit régulièrement des experts du design fiction à la Gaité-

Lyrique : www.designfictionclub.com/bienvenue/